

PENINGKATAN INTERAKTIFITAS PEMBELAJARAN MELALUI PELATIHAN EFEKTIF PENGGUNAAN KAHOOT

Aprilia Sulistyohati¹⁾, Rezkiyana Hikmah²⁾, Opitasari Opitasari³⁾,
Ermita Ermita⁴⁾

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI

⁴Administrasi Pendidikan, Universitas Negeri Padang

Abstrak

Studi ini bertujuan untuk membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di SDN 07 Cawang melalui pelatihan efektif penggunaan kahoot. Persoalan yang ditemukan adalah kurangnya motivasi belajar siswa karena kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru karena bersifat monoton dan berulang. Selain itu, kendala yang dihadapi guru yaitu guru kurang cakap dalam menggunakan teknologi sehingga berdampak pada sulitnya guru dalam menciptakan pembelajaran menarik, interaktif dan menyenangkan dengan media berbasis teknologi. Hal tersebut memberi dampak pada kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, pembelajaran dengan media variatif perlu dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif dan menyenangkan. Kahoot merupakan salah satu media variatif yang dapat digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menyiapkan soal latihan atau quis yang tersaji dalam sajian yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Kahoot memiliki banyak manfaat bagi guru dan siswa. Guru dapat meningkatkan wawasan dan skill dalam penggunaan media variatif dalam pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran yang dilaksanakan lebih menarik, interaktif dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Metode pelaksanaan terdiri atas tiga tahap yaitu tahap awal, tahap inti dan tahap akhir. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa 92% guru mampu dan sukses membuat soal atau kuis dengan aplikasi kahoot sesuai dengan mata pelajaran kelas masing-masing.

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif, Kahoot, Media Pembelajaran

Abstract

This study aims to assist teachers in creating fun learning at SDN 07 Cawang through effective training on the use of kahoot. The problem found is the lack of student learning motivation due to the lack of variety of learning media used by teachers because it is monotonous and repetitive. In addition, the obstacles faced by teachers are that teachers are not proficient in using technology so that it has an impact on the difficulty of teachers in creating interesting, interactive and fun learning with technology-based media. This has an impact on the lack of student motivation in learning. Therefore, learning with varied media needs to be done to create interesting, interactive and fun learning. Kahoot is one of the varied media that teachers can use in carrying out learning by preparing practice questions or quizzes that are presented in a more interesting and fun presentation for students. Kahoot has many benefits for teachers and students. Teachers can improve their knowledge and skills in using varied media in learning. Thus, learning that is carried out is more interesting, interactive and fun so that learning objectives can be achieved optimally. The implementation method consists of three stages, namely the initial stage, the core stage and the final stage. The results of the training showed that 92% of teachers were able and successful in making questions or quizzes with the kahoot application according to the subjects of their respective classes.

Keywords: interactive learning, kahoot, learning media

Correspondence author: Aprilia Sulistyohati, aprilias6891@gmail.com, Jakarta Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Semenjak Indonesia terkena wabah covid 19, banyak hal yang berubah drastis dalam proses kegiatan yang dilakukan oleh banyak orang termasuk dalam lingkungan pendidikan di Indonesia. Pembelajaran yang dahulunya dilaksanakan secara tatap muka (offline) setiap pertemuan maka berubah menjadi proses pembelajaran yang berbantu teknologi dalam proses pembelajaran tersebut. Guru diharuskan mampu untuk dapat menyampaikan materi kepada siswa dengan menggunakan media berbasis teknologi seperti WAG, gmeet, zoom dan sebagainya. Guru tak hanya dituntut mampu melekat teknologi tapi guru juga harus mampu mengemas materi agar tetap dapat menarik perhatian siswa selama pembelajaran secara daring. Hal tersebut senada dengan (Inggriyani et al., 2020) bahwa guru harus memiliki softskill dan hardskill yang dapat mengikuti era revolusi 4.0 dalam proses pembelajaran. Berbagai kegiatan pelatihan diikuti oleh guru untuk dapat meningkatkan skill dalam mencapai pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu permainan digital dianggap sebagai alat yang sangat baik untuk mengajar dan belajar yang menarik (Douligeris et al., 2018) seperti penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran.

Kahoot adalah salah satu dari banyak variasi media yang dapat digunakan untuk menggabungkan soal latihan atau kuis sambil bermain. Kahoot adalah aplikasi pembelajaran interaktif yang menawarkan kuis atau permainan yang dapat dimainkan secara online atau offline dengan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, laptop dan smartphone. Selain menjadi media pembelajaran interaktif, kahoot juga dapat digunakan sebagai salah satu alat untuk penilaian di dalam kelas (H. Hashim, 2018). Kahoot memiliki beberapa fitur seperti leaderboard, timer dan music untuk membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Menurut (Chang et al., 2023) Kahoot juga merupakan desain pengajaran berbasis gamifikasi. Hal ini sesuai dengan (Fauzan, 2019) yaitu “kahoot merupakan media pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan interaktif dalam pembelajaran”. Selanjutnya menurut (Irwan, 2019) yang menyatakan bahwa “kahoot merupakan media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, menarik dan efektif untuk menunjang proses pembelajaran”. Menurut (Bahar et al., 2020) menyatakan bahwa kahoot merupakan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan”. Kemudian (Suyidno et al., 2019) menyatakan bahwa “kahoot dapat meningkatkan minat belajar siswa”. Kahoot juga memiliki beberapa tool yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, seperti kahoot quiz maker, kahoot challenge, kahoot jumble, kahoot survey, kahoot discussion, kahoot ghost mode dan kahoot challenge bank. Guru dapat menggunakan kahoot untuk membuat kuis atau permainan dengan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi pembelajaran.

Kendala yang dihadapi guru adalah guru merasa kesulitan dan tidak maksimal dalam menyerap ilmu dan pengetahuan dari kegiatan pelatihan aplikasi kahoot yang dilaksanakan secara daring semasa pandemi. Sehingga guru tidak mampu menggunakan aplikasi tersebut dalam pembelajaran. Guru berharap agar saat pembelajaran yang saat ini telah dilaksanakan secara offline dapat kembali mengikuti pelatihan kahoot secara tatap muka (offline). Guru memahami bahwa pentingnya skill dalam menggunakan media berbasis teknologi untuk menghadirkan pembelajaran yang menarik bagi siswa di kelas. Pernyataan tersebut senada dengan (Rafnis, 2018) bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih tertarik dan semangat dalam belajar. Menurut (Hartanti, 2019), kahoot dapat menumbuhkan antusias minat dan semangat siswa dalam memahami materi yang diberikan guru. Kemudian (Khomsah & Imron, 2020) juga

menyatakan bahwa kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan penggunaan kahoot. Kemudian (Surjono et al., 2017) menyatakan bahwa penggunaan kahoot dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas dan efektifitas dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pihak sekolah merespon keluhan tersebut dengan melaksanakan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi kahoot secara offline bagi guru SDN 07 Cawang. Penggunaan kahoot dapat membantu guru dalam hal melaksanakan kuis. Soal yang diberikan guru dapat dikerjakan siswa dengan menggunakan hp masing-masing siswa. Guru dapat langsung mengetahui siswa yang mendapat skor kuis tertinggi hingga terendah. Sedangkan penggunaan kahoot bagi siswa adalah siswa diberikan pengalaman baru dalam mengerjakan soal kuis dengan menggunakan hp masing-masing. Tampilan soal kuis pun juga menarik untuk dilihat siswa sehingga pengerjaan soal kuis tidak monoton. Hal tersebut dikarenakan soal kuis yang disajikan dalam kahoot memiliki tampilan yang menarik dan memiliki latar musik. Selain itu, siswa menjadi lebih tertarik karena kuis yang telah dikerjakan dapat langsung diketahui hasil skor yang diperoleh secara langsung di kelas. Oleh karena itu, tujuan penggunaan kahoot dalam pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal.

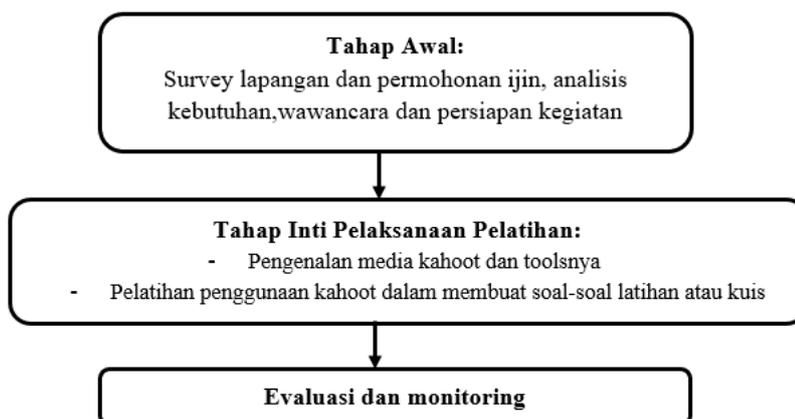
Menurut (Rianto & Wardana, 2019), guru perlu mengikuti berbagai pelatihan yang dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media teknologi. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan ini bertujuan agar guru dapat memahami dengan baik penggunaan aplikasi tersebut dan mampu untuk melaksanakan pembelajaran dengan aplikasi tersebut. Pelatihan ini juga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam pembelajaran berbasis permainan melalui alat digital, guru dapat menggabungkan dinamika permainan dengan pemantauan pembelajaran siswa (Correia & Santos, 2017). Guru dapat meningkatkan kemampuan dalam hal menggunakan media berbasis teknologi, menambah variasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan mendesain pembelajaran yang lebih menarik dan berkualitas sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat lebih baik dari sebelumnya.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan secara tatap muka (offline) di ruang rapat guru SDN 07 Cawang Jakarta Timur. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Jumát 26 Mei 2023 pada pukul 13.00 wib – 15.00 wib. Kegiatan terdiri dari tiga tahap yaitu tahap awal, tahap inti dan tahap akhir. Pada tahap awal, tim PKM melakukan survey sekolah dan persoalan yang dihadapi guru dalam pembelajaran di kelas. Dari beberapa kendala yang ditemukan, tim PKM menawarkan beberapa solusi dari permasalahan tersebut dan mendiskusikan bersama guru dan kepala sekolah terkait solusi mana yang akan dipilih dan dilaksanakan. Setelah perijinan diperoleh dan waktu pelaksanaan kegiatan ditentukan maka kegiatan berikutnya adalah tahap inti. Pada tahap inti, guru mendapatkan penjelasan terkait aplikasi kahoot pada sesi pertama. Selanjutnya pada sesi kedua, guru mendapatkan bimbingan secara intensif terkait penggunaan aplikasi kahoot. Guru diminta untuk langsung mencobakan pada laptop masing-masing bagaimana membuat soal atau kuis dengan beberapa pilihan yang tersedia pada aplikasi kahoot free. Pelatihan ini dibimbing langsung oleh tim PKM dan beberapa mahasiswa yang ikut dilibatkan dalam kegiatan tersebut. Guru dibimbing sampai dengan mencobakan bagaimana cara membagikan kode kepada siswa agar bisa bergabung dalam

soal kahoot yang telah disiapkan. Kemudian pada tahap akhir, guru mengisi kuesioner tentang proses pelaksanaan kegiatan pelatihan. Hasil kuesioner tersebut diharapkan dapat menjadi masukan bagi tim PKM dalam melaksanakan kegiatan PKM berikutnya. Kuesioner yang digunakan juga dievaluasi dengan melakukan kembali pemeriksaan data, analisis yang telah dilakukan dan interpretasi hasil.

Desain dan langkah kerja pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat digambarkan pada bagan berikut



Gambar 1 Langkah pelaksanaan kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini terdiri dari tiga tahapan kegiatan yaitu tahap awal, tahap inti dan tahap evaluasi kegiatan. Pada tahap awal, tim PKM datang ke sekolah SDN 07 Cawang untuk berdiskusi dengan guru dan kepala sekolah terkait persoalan dalam pembelajaran. Hasil diskusi dengan pihak sekolah menunjukkan bahwa guru membutuhkan variasi media pembelajaran yang dapat dilakukan di kelas untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa. Hal tersebut dikuatkan dengan pendapat guru lainnya yang mengatakan bahwa kegiatan pelatihan yang selama ini diikuti kurang maksimal diserap dan dipahami dengan baik. Hal tersebut dikarenakan kegiatan yang diikuti oleh guru dilaksanakan secara online (daring).

Salah satu pelatihan media pembelajaran yang pernah diikuti oleh guru adalah aplikasi kahoot. Namun, guru belum memahami dengan baik bagaimana penggunaan kahoot dalam pembelajaran. Berdasarkan persoalan tersebut, tim PKM menawarkan kepada pihak sekolah untuk melaksanakan pelatihan penggunaan kahoot secara offline (tatap muka). Guru dan kepala sekolah merespon positif kegiatan pelatihan tersebut. Oleh karena itu, pihak sekolah memberikan izin kegiatan PKM berupa surat mitra pada 21 Maret 2023. Selain itu, pihak sekolah membantu dalam penentuan jadwal kegiatan pelatihan agar guru dapat mengikuti kegiatan pada jadwal yang tidak padat. Pihak sekolah menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan seperti ruang kegiatan, infokus, wifi, dan mikrofon.

Pada tahap inti, pelaksanaan kegiatan pelatihan aplikasi kahoot dilaksanakan secara offline pada hari Jumát 26 Mei 2023. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dari pukul 13.00 wib – 15.00 wib. Kegiatan diikuti oleh 15 guru dari 30 guru SDN 07 Cawang. kegiatan pelatihan ini dibantu oleh mahasiswa KM 5 (Kampus Mengajar 5) pada pelaksanaan pelatihan seperti MC, dokumentasi kegiatan dan membagi

konsumsi kegiatan berupa snakbox kepada peserta. Kegiatan inti ini dibagi menjadi dua sesi yaitu sesi pemberian materi tentang aplikasi kahoot dan sesi pelatihan penggunaan aplikasi kahoot.

Kegiatan ini dibuka oleh wakil kepala sekolah SDN 07 Cawang yaitu Bapak Asroni, S.Pd. Selanjutnya kegiatan sesi pertama yaitu penjelasan materi tentang aplikasi kahoot yang berlangsung selama 30 menit. Adapun penjelasan materi yang dibahas oleh ibu Aprilia Sulistyohati, S.Kom., M.Eng adalah latar belakang perlunya menggunakan salah satu variasi media pembelajaran di kelas yaitu kahoot, pembelajaran yang diinginkan siswa adalah belajar sambil bermain, apa itu kahoot, kenapa kahoot, tampilan kahoot di laptop dan di HP, cara registrasi kahoot yang free, cara membuat soal quis dengan kahoot dan cara membagikan soal quis yang telah dibuat kepada siswa.

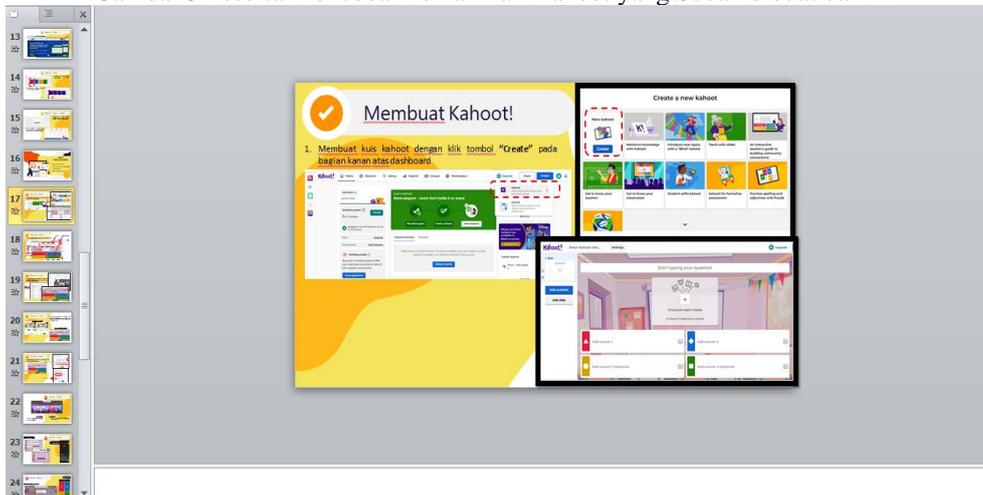
Pada sesi kedua yaitu pelatihan penggunaan aplikasi kahoot. Peserta dibimbing oleh ibu Aprilia Sulistyohati, S.Kom., M.Eng dalam membuat soal quis kahoot. Peserta mencoba membuat soal quis dan true or false. Peserta juga mencoba membuat soal dengan menggunakan gambar dan video untuk soal quis dan true or false. Peserta dibimbing untuk mencoba bagaimana cara membagikan soal quis yang telah dibuat agar dapat dibagikan kepada siswa. Peserta diminta untuk mencoba memainkan soal quis kahoot yang telah dibuat melalui HP masing-masing. Pada akhir kegiatan, hampir semua peserta menyelesaikan pembuatan soal quis yang telah didesain dan mencoba untuk memainkan soal quis tersebut dengan kahoot. Kegiatan ini berlangsung selama 1 jam 30 menit. Kegiatan sesi 2 dapat dilihat pada Gambar 1, Gambar 2 dan Gambar 3 berikut.



Gambar 2 Peserta mencoba Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Laptop

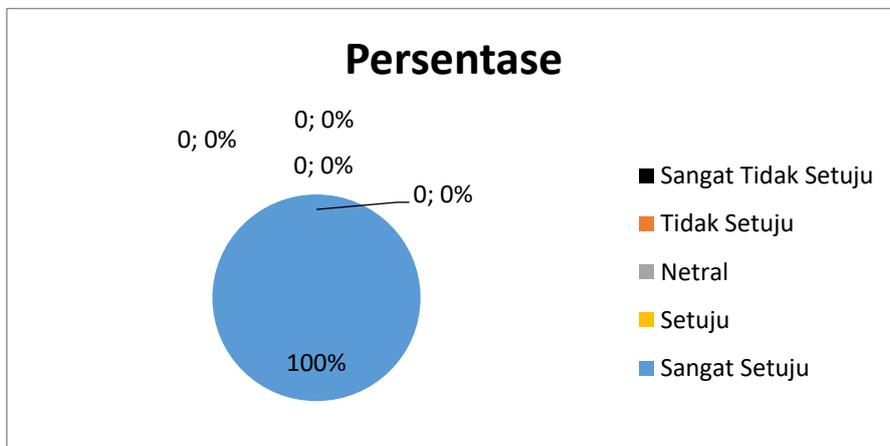


Gambar 3 Peserta Mencoba Memainkan Kahoot yang Sudah dibuat dari HP



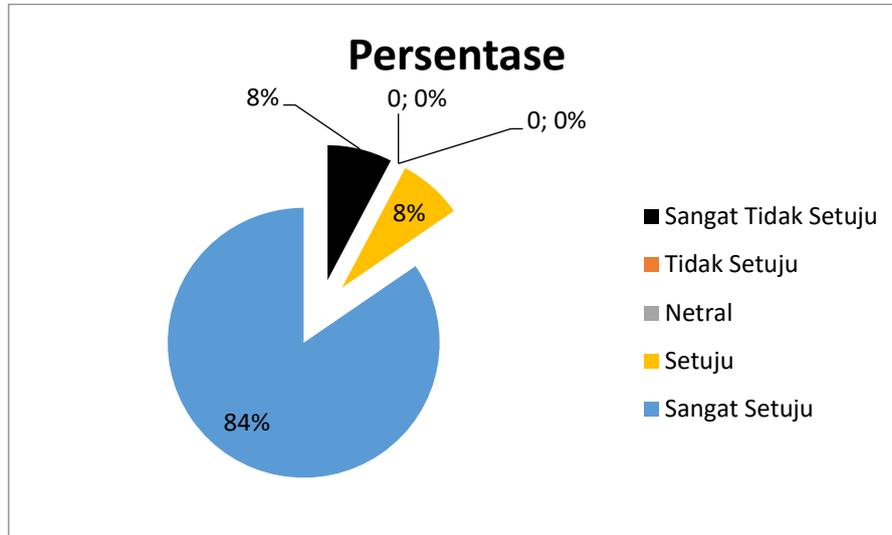
Gambar 4 Tampilan Materi Pelatihan Aplikasi Kahoot

Pada tahap evaluasi, peserta diminta untuk mengisi kuesioner yang telah dibagikan kepada peserta berupa link gform pada WAG kegiatan pelatihan kahoot. Kuesioner ini mencakup pernyataan positif tertutup yang terdiri atas 5 pilihan jawaban untuk mengetahui tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan peserta terhadap pernyataan yang diberikan. Hasil dari kuesioner tersebut sebagai berikut:



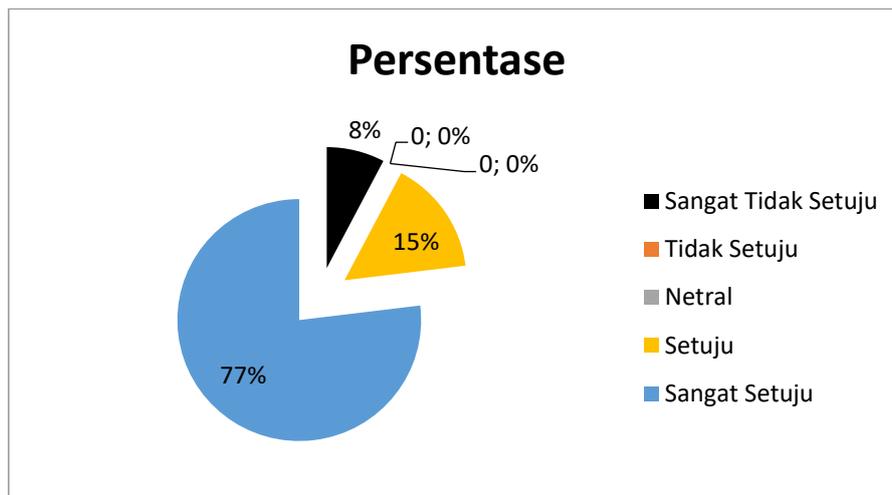
Gambar 5. Hasil kuesioner terkait materi yang disampaikan mudah dipahami

Pada diagram lingkaran di atas menunjukkan 100% peserta sangat setuju bahwa materi yang disampaikan pemateri mudah dipahami. Hasil ini menunjukkan bahwa para peserta yang terdiri dari para guru SDN Cawang 07 telah memahami materi yang diberikan oleh tim abdimas. Selama pelatihan tim Abdimas memberikan materi berupa konsep dasar dan praktik menggunakan kahoot sesuai mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru.



Gambar 6. Hasil kuesioner Kahoot Cocok untuk Digunakan sebagai Media Pembelajaran di Kelas

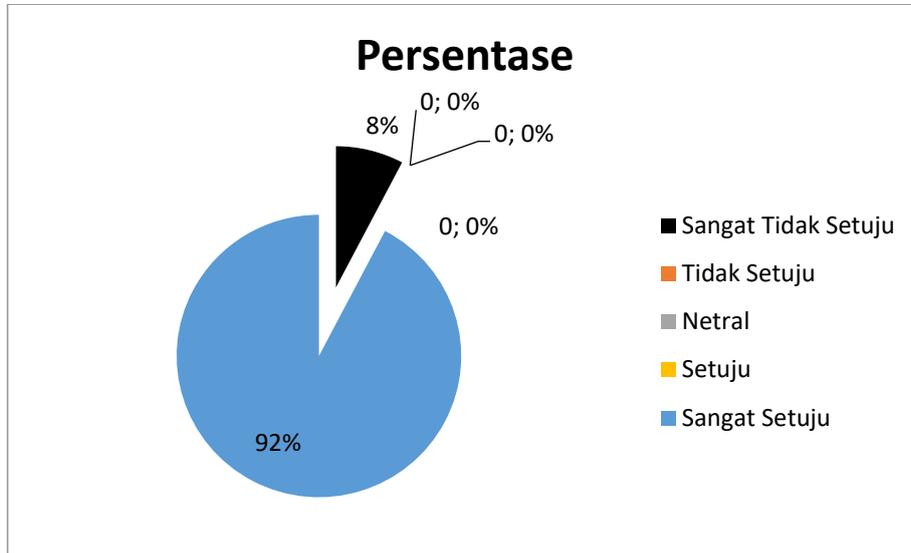
Pada diagram lingkaran tersebut menunjukkan 84% peserta menyatakan bahwa kahoot cocok digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Para guru yakin bahwa Kahoot cocok digunakan sebagai media pembelajaran di semua level kelas mulai dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Karena dengan menggunakan Kahoot siswa siswi dapat belajar sambil bermain.



Gambar 7. Hasil Kuesioner Guru Tertarik Menggunakan Kahoot dalam Pembelajaran di Kelas

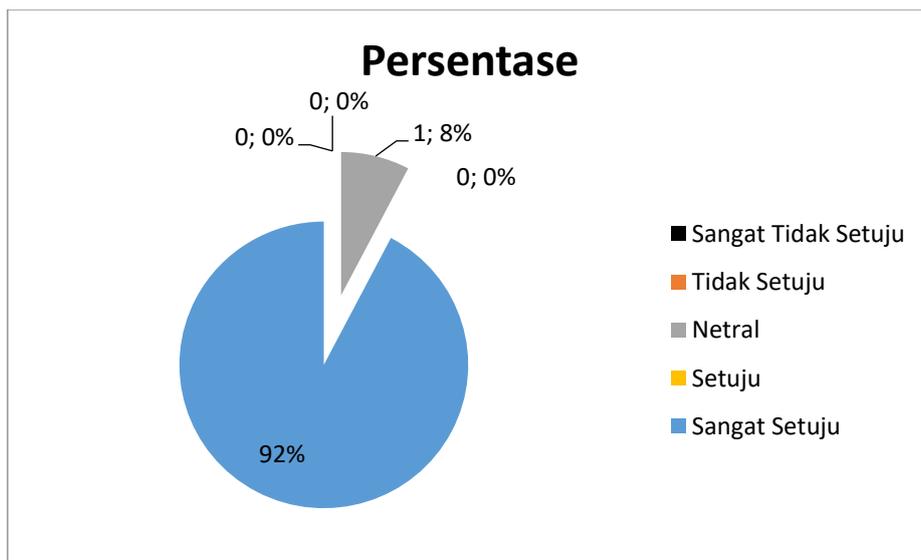
Pada diagram lingkaran tersebut menunjukkan 77% dari peserta tertarik menggunakan kahoot dalam pembelajaran di kelas. Saat ini para guru di SDN Cawang

07 belum menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran di kelas. Namun setelah para guru mengikuti pelatihan ini, mereka sangat tertarik dalam mengimplementasikan media digital terutama aplikasi Kahoot ke dalam mata pelajaran masing-masing yang diampu.



Gambar 8. Hasil Kuesioner Guru sangat Memahami Penggunaan Kahoot dengan Baik

Pada diagram lingkaran di atas menunjukkan 92% peserta menyatakan bahwa peserta memahami dengan baik bagaimana cara menggunakan kahoot dalam pembelajaran baik kahoot versi gratis maupun berbayar. Pada saat pelatihan, pemateri menyampaikan jenis versi aplikasi Kahoot yaitu free dan berbayar. Pemateri menjelaskan fitur-fitur yang tersedia pada kahoot versi gratis dan berbayar, kemudian menjelaskan secara detail fitur-fitur tersebut. Sehingga Guru dapat memahami serta memilih fitur-fitur yang sesuai kebutuhan masing-masing guru.



Gambar 9. Hasil Kuesioner terkait Kegiatan Pelatihan Kahoot Bermanfaat untuk Peserta

Pada diagram lingkaran di atas menunjukkan 92% peserta menyatakan bahwa kegiatan pelatihan penggunaan kahoot ini sangat bermanfaat bagi peserta dan pembelajaran di kelas. Dari serangkaian kegiatan pelatihan yang telah dilakukan, peserta merasakan dan sepakat bahwa pelatihan Kahoot ini sangat bermanfaat bagi guru maupun siswa. Guru dapat mengeksplor materi-materi lebih dalam lagi, kemudian dapat memasukkan materi tersebut ke dalam aplikasi kahoot. Kemudian siswa sebagai pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi kahoot. Siswa dapat berinteraksi dengan aplikasi kahoot secara cepat, mudah dan efisien.

Secara keseluruhan dari hasil evaluasi yang dilakukan, para guru sepakat bahwa aplikasi Kahoot dapat meningkatkan tingkat pemahaman dan penyerapan siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Selain itu Guru juga dapat mengimplementasikan media pembelajaran game edukasi kahoot di dalam kelas supaya siswa menjadi lebih interaktif untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Ahmad et al., 2021) bahwa game edukasi kahoot merupakan salah satu media pembelajaran kuis interaktif berbasis online yang mampu meningkatkan pemahaman siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pelatihan penggunaan kahoot maka dapat dibuat simpulan sebagai berikut.

1. Kegiatan pelatihan memberikan pengalaman baru bagi guru dalam menggunakan kahoot sebagai media pembelajaran.
2. Kegiatan pelatihan memberikan dampak positif terhadap skill dan potensiguru dalam menggunakan IT untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan bersama siswa.
3. Kegiatan pelatihan memberikan semangat kepada guru dan peluang bagi guru dalam menyiapkan media pembelajaran yang variatif kepada siswa sebagai salah satu usaha dalam mencapai tujuan pembelajaran yang menyenangkan.
4. Kegiatan pelatihan memberikan ruang bagi guru untuk berkreaitivitas dalam menyajikan soal latihan, tugas, kuis dan ulangan harian dalam bentuk games.

Secara keseluruhan para guru sepakat bahwa aplikasi Kahoot dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman dan penyerapan siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M. F., Zakaria, N., Wan Hassan, W. A. S., Razali, S. S., Abd Mutalib, N. N., & Bokhari, N. (2021). Educational Game Platform Kahoot! in Teaching and Learning Process: A Case Study of New Norms. *2021 IEEE 9th Conference on Systems, Process and Control (ICSPC 2021)*, 147–152. <https://doi.org/10.1109/ICSPC53359.2021.9689146>
- Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155–162. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Chang, P.-H., Hung, C.-Y., Cheng, S.-F., Tang, J.-J., & Cheng, C.-W. (2023). An Exploration of Self-Regulation Learning Practices and Its Effectiveness with Kahoot! Incorporated into Electronics Teaching. *2023 IEEE International*

- Conference on Teaching, Assessment and Learning for Engineering (TALE)*, 1–6. <https://doi.org/10.1109/TALE56641.2023.10398351>
- Correia, M., & Santos, R. (2017). Game-based learning: The use of Kahoot in teacher education. *2017 International Symposium on Computers in Education (SIIE)*, 1–4. <https://doi.org/10.1109/SIIE.2017.8259670>
- Douligeris, C., Seralidou, E., & Gkotsiopoulos, P. (2018). Let's learn with Kahoot! *2018 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)*, 677–685. <https://doi.org/10.1109/EDUCON.2018.8363296>
- Fauzan, R. (2019). Pemanfaatan Gamification Kahoot.it sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 254–262.
- H. Hashim, N. A. S. and M. K. (2018). Students Response on Implementation of Kahoot in the Classroom. *IEEE 10th International Conference on Engineering Education (ICEED)*, 1–4. <https://doi.org/10.1109/ICEED.2018.8626899>.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional: Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0*, 1(1), 78–85.
- Inggriyani, F., Fazriyah, N., Hamdani, A. R., & Purbasari, A. (2020). Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif menggunakan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning Di KKG Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 59–64. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i1.11992>
- Irwan. (2019). Implementasi Kahoot! sebagai Inovasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 2(1), 126–140.
- Khomsah, A. F., & Imron, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Arab melalui Kolaborasi Metode Questioning dan Media Kahoot. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(1), 99–118. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i1.3867>
- Rafnis, R. (2018). Pemanfaatan Platform Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–9.
- Rianto, R., & Wardana, A. K. (2019). Pelatihan Microsoft Office Sebagai Upaya Pengembangan dan Peningkatan Kemampuan Penggunaan Aplikasi Pengolah Kata Dan Angka Bagi Guru PAUD Al Muthi'in Yogyakarta. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 99–104. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v2i2.446>
- Surjono, H. D., Muhtadi, A., & Wahyuningsih, D. (2017). The Implementation of Blended Learning in Multimedia Courses for Undergraduate Students in Indonesia. *International Journal of Information and Education Technology*, 7(10), 783–786. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2017.7.10.972>
- Suyidno, S., Zainuddin, Z., Misbah, M., Salam, A., Mastuang, M., Sasmita, F. D., Hanifah, N., & Ramadhan, R. (2019). Pelatihan Media Berbasis E-learning Menggunakan Kahoot! untuk Guru Fisika. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 9. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v1i1.1779>